



Nazwa przedmiotu: Wprowadzenie do kompozycji komputerowej		
Jednostka prowadząca przedmiot: Wydział Twórczości, Interpretacji, Edukacji i Produkcji Muzycznej		Rok akademicki: 2021/2022
Kierunek: Muzyka w mediach i produkcja muzyczna	Specjalność: Muzyka w mediach	
Forma studiów: stacjonarne	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Status przedmiotu: fakultet specjalistyczny
Rodzaj studiów: pierwszego stopnia	Forma zajęć: zajęcia grupowe / ćwiczenia	Język przedmiotu: polski
Koordynator przedmiotu	mgr Jacek Partyka	
Prowadzący zajęcia	mgr Jacek Partyka	
Cele przedmiotu	Zapoznanie studentów z muzycznymi programami komputerowymi, wirtualnymi instrumentami VST, plug-in'ami, procesami transformacji dźwięku, możliwościami ruchu dźwięku w przestrzeni (surround), nagrywaniem dźwięków i wprowadzaniem ich do komputera.	
Wymagania wstępne	Wiedza o muzyce na poziomie II roku studiów I stopnia na kierunku Muzyka w mediach; pożądane jest zaliczenie z przedmiotu Propedeutyka muzyki elektroakustycznej (I st.).	
Kategorie efektów	EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU	Numer efektu kier./spec.
Wiedza	Absolwent zna i rozumie powiązania wiedzy z zakresu różnych dziedzin nauki i sztuki w realizacjach artystycznych.	6WG_7
Umiejętności	Absolwent potrafi współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i projektów artystycznych, także o charakterze interdyscyplinarnym.	6UW_3
Kompetencje społeczne	Absolwent jest gotów do samodzielnego podejmowania niezależnych prac, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji.	6KR_1
TREŚCI PROGRAMOWE PRZEDMIOTU		Liczba godzin
Semestr I:		
Przekazanie podstawowej wiedzy dotyczącej muzycznych programów komputerowych Nuendo, ProTools, wirtualnych samplerów (Halion, Iris), syntezatorów (Reason, Omnisphere).		15
Poznanie narzędzi przekształcających dźwięki oraz tzw. plug-in'ów.		10
Pogłębienie wiedzy o urządzeniach peryferyjnych w studio i programach komputerowych.		5
Semestr II:		
Samodzielne skomponowanie minimum dwóch etiud oraz dwóch filmów.		30
Metody kształcenia	Zajęcia praktyczne przy komputerze; ćwiczenia w grupach 2-osobowych.	
Warunki zaliczenia	Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów uczenia się <i>1 pkt ECTS = 30 godzin pracy studenta (zajęcia + praca własna)</i> Zaliczenie na podstawie samodzielnego wykonania przez studentów utworów muzycznych oraz filmów.	
Rok	realizacja na dowolnym roku	
Semestr	I	II
ECTS	2	2
Ogólna liczba godzin	30	30
Rodzaj zaliczenia	Z	Zs

Literatura podstawowa

Dodge Ch., *Computer Music: Synthesis, Composition, and Performance*, Schirmer G Books, NYC 1997.
Kołodziej P., *Komputerowe Studio Muzyczne i nie tylko. Przewodnik*, Helion, Gliwice 2007.
Kotoński W., *Muzyka elektroniczna*, PWM, Kraków 2002.
Maszota K., *Pro Tools 8 ilustrowany przewodnik*, Audiologos, Warszawa 2010.
Roads C., *The Computer Music Tutorial*, The MIT Press, Cambridge 1996.

Literatura uzupełniająca

Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej, red. Ch. Cox, D. Warner, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2010.

Ostatnia modyfikacja opisu przedmiotu

Data	Imię i nazwisko	Czego dotyczy modyfikacja
17.01.2022	mgr Jacek Partyka	Dostosowanie do nowego formularza opisu przedmiotu.

Sposoby realizacji i weryfikacji efektów uczenia się zostały dopasowane do sytuacji epidemiologicznej wewnętrznymi aktami prawnymi Uczelni.